Viedeojuegos BAJO CONTROL

57 No. $15.00 M.N. $2.00 U.S.A.

Conexión MANGA

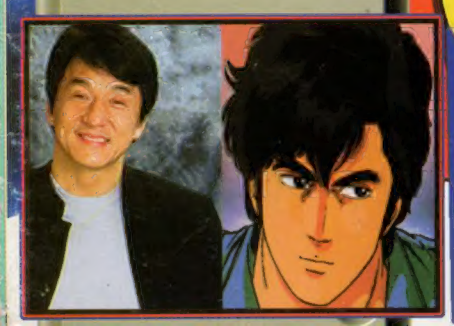
Yu-Gi-Oh!

El Nuevo Exito de NICKELODEON

Cuentos de GORILAS Y PLOMEROS

MEGAMAN

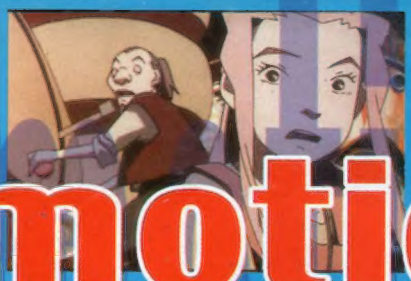
TODA SU HISTORIA



CITY HUNTER

En la vida Real y en Manga

7 509761 100637 57



Locomotion

En esfuerzo más de esta revista por traerles lo mejor de lo mejor y por aniversario en su tercer año, **Conexión Manga** y **Locomotion** les ofrecen una colección de **7 postales** originales de las series más famosas de Locomotion: **¡Oh! Mi Diosa**, **Bubblegum Crisis 2040**, **Saber Marionette**, **Gunsmiths Cats**, **Evangelion**, **Noiseman**, **Blue Seed**.

Para ganarte una colección de estas fabulosas postales tienes que contestar la siguiente trivia:

¿Cual es el nombre del autor de Gunsmiths Cats?

¿Cuantos Ovas consta la serie de ¡Oh! Mi Diosa?

¿En que año se funda Gainax Co. Ltd.?

Además los participantes deberán traer su colección completa de **Conexión Manga**.

El día que se presentarán será el *15 de noviembre de 2002*, y se les entregarán sus postales a aquellos chavos que contesten acertadamente la trivia y tengan completa su colección.

La dirección es: **Salvador Díaz Mirón 156, Col. Sta. Ma. La Ribera, México, D.F. 06400 el horario será de 11am a 2pm y de 3pm a 5pm**.

Así que prepárate y junta tus conexiones para que puedas tener una colección de estas fabulosas tarjetas postales.

PROMOCIÓN VÁLIDA SOLO PARA EL DISTRITO FEDERAL Y AREA METROPOLITANA.

¡BOMBERAZO!

¿Y qué creen? ¡Los ruegos de todos los otakus finalmente han sido escuchados! Después de casi 20 años,

¡los Caballeros del Zodiaco regresan!

Si, ya es oficial y selladito, el nueve de noviembre saldrá en televisión un OVA especial de una hora con...

¡La Saga de Hades! ¡Exacto! Lo que todos esperábamos ya es una realidad, gracias a **Toei Animation**.

No se pierdan la información que les estaremos proporcionando en **Conexión Manga**, donde les tendremos más noticias al respecto.

CONEXION MANGA

No. 57

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
NOVIEMBRE DEL 2002 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO
ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS
PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.
Copyright '98

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CAUDAD
Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

SUBDIRECTOR
MIGUEL ANGEL ZUÑIGA ARENAS

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ROSARIO LARA

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA
CARLOS MENESES "MACROSS DOJINSHI"
COLOR DIGITAL: JUAN A. DAVALOS Q.

GUION Y DIBUJO
CARLOS MENESES

DIRECTOR DE ARTE
J. BERNARDO MORENO GALINDO

FOTOGRAFIA
JAVIER HERNANDEZ "CHELICO"

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR MANUEL ALATORRE C.
ByN y Forros: LAURA O. BARCENA VILLALBA

CORRECTOR DE ESTILO
DAVID REYES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADENANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

20 Jackie Chan

EDITORIAL

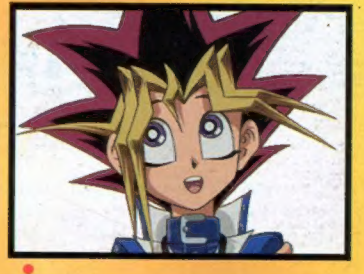
Siguiendo con la tradición de resucitar muertos... perdón, de recordar los mejores sucesos de los años ochentas, les damos un reportaje completísimo de MEGAMAN, también conocido como ROCKMAN. También damos un reconocimiento al gran actor acrobático Jackie Chan, el cual cuenta entre sus películas una de City Hunter.

Para continuar en la línea policíaca, tenemos un reportaje acerca del manga de City Hunter, que les fascinara, así como una recomendación en nuevas series como YU-GI OH!, la cual será un éxito tan bueno como Pokémon, ya que es de la misma casa productora, 4Kids.

Como habrán apreciado, en nuestra segunda de forros aparece una noticia de la Saga de Hades en video, la cual según nuestras fuentes se estrenará el 9 de noviembre en Japón, y ampliaremos la noticia en números futuros de Conexión Manga.

Atentamente
Miguel Angel Ruiz López

28 Nintendo



26 Yu-Gi-Oh!

CONTENIDO

2 Megaman
7 La Saga
8 Goji
17 Buzón
18 City Hunter
20 Jackie Chan
22 Ciencia-Ficción 3a. Parte
24 Buzón
25 Página Del Lector
26 Yu-Gi-Oh!
28 Nintendo
30 Bajo Control
32 Calendario Costplay 2003

2a. de forros
Saga de Hades

MEGAMAN

Accion ✲ Diversión ✲ Rock And Roll

Por *JOSE M. SAUCEDO*

Introducción

Quién es Mega Man? ¿Por qué aparece en la portada de esta revista? ¿Qué hace tan especial a este robot azul? Seguramente esas fueron algunas preguntas que hiciste cuando tomaste esta edición de Conexión Manga, y créeme que las respuestas dan pie para contar la interesante historia del androide más importante en el mundo de los juegos de video.

Más de lo que ves

Antes de que Capcom inundara las arcadias del mundo con sus interminables versiones de Street Fighter, se hiciera de fanáticos con Resident Evil y le demostrara Konami como debía hacerse una aventura tridimensional de humanos contra monstruos con el exitosísimo Devil May Cry, sus cartas de presentación más importantes eran el juego **Ghost N' Goblins** y la serie **Mega Man**. Aunque ambos títulos se diferencian radicalmente en su dirección musical y artística, los dos contaban con un modo de juego similar: Dispárale a lo que se mueva.

Al pasar de los años, GnG mantuvo una misma historia en todas sus versiones, con pocas innovaciones en su modo de juego y un nivel de dificultad tan alto que, a la fecha, sigue siendo un dolor de cabeza para cualquier videojugador. Por el contrario, la saga de Mega Man creció y se expandió, al grado que los mismos seguidores de este personaje no dejaron que la compañía lo olvidara cuando ésta empezó a orientarse más a los juegos de peleas y a sus series nuevas. ¿Por qué? Simplemente porque los títulos del pequeño robot azul contaban con algo que pocos juegos realmente tienen: Una personalidad propia.

En 1986, el equipo de **Capcom** se dio a la tarea de innovar el clásico juego de 'correr y disparar', y bajo las órdenes de **Keiji Inafune** produjo **Rock Man** para el **Famicom**. Al igual que ocurre con cualquier otro título o serie de esta compañía, el juego no era una innovación en cuanto al genero de plataformas o de acción, pero sí un perfeccionamiento de la fórmula. Basándose en los diseños y actitud que **Osamu Tezuka** dio a sus personajes en los mangas de Metrópolis y Astro Boy, Inafune le dio a Rock Man la misión de acabar con sus robots hermanos, quienes habían sido reprogramados por el **Dr. Willy** para conquistar el mundo.

La innovación del título consistió en que el jugador podía seleccionar cualquiera de los primeros seis niveles de los siete que contaba el juego, y podía hacerse del arma del enemigo que venciera al final de cada uno, y tomando en cuenta que cada robot enemigo tenía una debilidad especial hacia el arma de otro, la acción en RockMan tenía mucha más variedad que cualquier otro título de este género. Esta idea de utilizar un arma específica en contra de un enemigo específico, según el propio Inafume, nació del juego de manos de 'piedra-papel-tijera'; y conforme se avanzo en el desarrollo de la serie las armas ya no fueron únicamente algo para atacar a un jefe, sino también herramientas que ayudaban a nuestro héroe para alcanzar ciertas áreas en un nivel, o para avanzar por él fácilmente.

El éxito de RockMan, a pesar de su altísimo nivel de dificultad, hizo que el juego llegara a América a finales de 1987 y que, como todo buen juego de Capcom, fuera explotado en una infinidad de secuelas, series alternas y apariciones especiales; pero a diferencia de Street Fighter, Dark Stalkers, Rival Schools, Resident Evil, Devil May Cry y similares, la popularidad de Mega Man no fue producto de la sobre-exposición del personaje, sino del cariño que le tomaron los jugadores. Es por ello que Mega Man 2 es, a la fecha, el juego más querido de la saga; una versión corregida y aumentada del primero, cuyo nivel de dificultad y múltiples posibilidades en el orden para acabar con los enemigos hizo que muchos quienes lo tuvimos en nuestras manos lo jugáramos una y otra vez, situación que se acrecentó conforme avanzo la serie e hizo que los jefes y uno que otro enemigo secundario -que en cualquier otro juego hubiera sido intrascendente- tomaran aquí mayor fuerza. Digo, ¿quien no se acuerda del 'encendedor' (Heat Man)?

KEIJI INAFUME

Creadores y Creativos

Cómo es de imaginarse, la popularidad de Mega Man dio lugar a muchos elementos de mercadotecnia, empezando por la serie de figuras basadas en los títulos 4 y 5 de la serie X, así como un lanzamiento especial de los robots que participaron en Mega Man 8, como parte de la celebración que hizo Capcom con motivo del décimo aniversario del personaje. En ese mismo año (1997); Mega Man 8, Mega Man X4 y Castlevania Symphony of the Night vencieron a los detractores de los juegos en dos dimensiones (empezando por el propio Sony Computer Electrónicos de América) al salir al mercado occidental y tener impresionante éxito.

Proximamente, espera nuestro especial de la Comicon San Diego 2002

En cuanto a series animadas, Mega Man contó con una serie propia que adaptaba de forma espantosa las situaciones de la serie clásica y X, además de una aparición especial (y ridícula) en la caricatura **Captain N & The Game Masters de Nintendo**. Actualmente, Mega Man Battle Network cuenta con una exitosa serie animada en Japón titulada **Rock Man.EXE**, la cuál posiblemente llegara a América a finales del año que entra.

De los mangas la gran mayoría son adaptaciones de juegos de la serie X y algunas historias que se desarrollan en el universo de la serie clásica. Aunque no tuvimos la oportunidad de publicar material, cabe mencionar que la idea de **Mega Man Zero** nació de un manga independiente que Inafume encontró en la red hace tres años.

Tarjetas coleccionables, dulces y muchos otros elementos más que rodean a la leyenda de Mega Man también nos sirven como respuesta a las preguntas que hicimos al principio de este artículo. La importancia de Mega Man radica en quienes lo conocen y han jugado sus títulos. La fuerza de la personalidad de este robot y todos sus compañeros han logrado trascender su modo de juego para hacerse un lugar en el gusto de los videojugadores, nuevos o veteranos. Mega Man ganó su espacio en Conexión Manga por ello, y seguramente también en tu corazón.

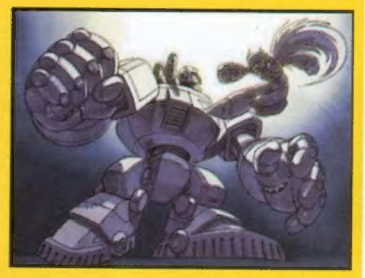
Mega Man Remix

Cómo ocurre con todo lo que se traduce de su idioma original, cuando Rock Man llegó al continente americano como Mega Man, los mercadólogos le dieron el nombre que (según ellos) era más llamativo para el público occidental, sin saber que estaban quitándole una parte importante a la personalidad de nuestro héroe. Rock Man tiene como sus hermanos a Roll y a Blues, mientras que Rush, Tango y Beat son sus mascotas, además que Bass (Grave) y Treble (Agudo) son su contraparte 'maligna'.

Así es, la mayoría de los nombres de personajes principales en los juegos de Mega Man están relacionados con la música, puesto que Inafume es gran seguidor del rock norteamericano, razón por la cuál todos los juegos cuentan con una musicalización rockera muy cuidada. De hecho, en la versión americana de Mega Man X5 se hizo un tipo de homenaje cuando se tradujeron los nombres de los enemigos con adaptaciones de los nombres de la alineación original del grupo Guns N' Roses: A Tidal Whale se le bautizó como Duff McWhalen, Spike Rosered se le conoce aquí como Axl the Red y Crescent Grizzly se terminó llamando Grizzly Slash.

Drama Androide

El desarrollo que ha tenido Mega Man desde su creación ha dado lugar a cuatro versiones de este personaje: la clásica, **X, Legends** (Dash) y **Battle Network (EXE)**; y aunque cada uno tiene su mundo y personajes propios, todos cuentan con participación de versiones adaptadas de personajes principales de la serie clásica. Por ejemplo; Dr. Light aparece tanto en la serie clásica como en X, pero lleva el nombre de Barret Caskett en la versión de Mega Man Legends, y Roll, ProtoMan, Bass y GutsMan tienen sus contrapartes en el mundo de Mega Man Battle Network. De todas formas, las historias que nacieron a partir de la clásica resultan mucho más interesantes y mejor desarrolladas que la original.



Mega Man Zero

Uno de los hechos más importantes que se dieron con la serie de Mega Man X fue la impresionante popularidad que ganó **Zero**, un personaje que paso de participación secundaria ser otra opción más en el modo de juego, y que ahora cuenta con su propio título.

El hijo pródigo del Dr. Wily, después de quitarle fanáticos a X y ganarle el lugar en la galería de peleadores del próximo **Marvel VS Capcom 3**, decidió auto-congelarse para no ser más una amenaza (de acuerdo al final del **Mega Man X6**) y fue despertado 1'000 años más tarde por la científica Ciel para que ayudara en contra de la paz forzada que estaba imponiendo X en el mundo entero. Así es, X es el villano de **Mega Man Zero.**

El juego, que ya se veía venir desde el **Mega Man X4**, es una perfección de todos los elementos que presentó Zero en los diferentes juegos en los que había participado, pero cuenta con una historia mucho más oscura y concreta que cualquier otro título de la serie de Mega Man, la cuál da pie a una racha de secuelas que seguramente harán historia como ha ocurrido con otras sagas de estos personajes.

Mega Man Battle Network

El modo de juego en esta serie fue un cambio radical para los seguidores de Mega Man, pues éste mostraba más elementos de un juego de rol y de cartas que la acción a la que estábamos acostumbrados. Creada originalmente para el **GameBoy Advance** y con un título para el GameCube en producción, la trama nos presenta a **Lan** y su 'mascota virtual' **MegaMan.EXE** en su lucha por liberar al mundo real y virtual del grupo criminal **World Three**, que para sorpresa de muchos quieren conquistar el mundo.

El título, aunque no parecía bueno en un primer momento, resulto bastante aceptable y tuvo un buen recibimiento en el GBA, al grado que rápidamente se produjo su secuela y empezaron a ubicarse en él muchos elementos de la serie original a pesar de que, cronológicamente hablando, **Battle Network** es el primer Mega Man que existe.

Mega Man Legends

Aunque es común que las historias de casi toda saga en el mundo de los juegos de video tenga algunos errores de continuidad, **Mega Man Legends** tiene demasiadas. Conocido como Dash en Japón, esta serie fue intento de llevar el modo de juego clásico a la tercera dimensión, teniendo resultados aceptables. En el primer título se contó que nuestro héroe llevaba el nombre de **Mega Man** porque ese era el juego favorito de Roll, la niña que lo encontró de bebé; pero en el segundo nos explican a medias que en realidad Mega Man logró trasladar su conciencia a un cuerpo humano, lo que hace al personaje central de esta historia una re-encarnación del robot de la serie original.

La historia se ubica en el año 30XX y cuenta como Mega Man es parte de una familia de excavadores que viven en un planeta prácticamente cubierto de agua. Las culturas antiguas, obsesionadas con la tecnología, dejaron a su paso grandes tesoros en edificaciones que ahora se encuentran bajo tierra o agua, y protegidas por robots monstruosos. Es misión de los excavadores hacerse ricos sacando los tesoros de estos lugares.

En los dos títulos que han salido para el **PlayStation** se muestra que posiblemente haya una conexión entre la desaparición de la cultura antigua y el propio Mega Man, pero eso no lo sabremos sino hasta el tercer título, que posiblemente aparecerá en el **GameCube** a mediados del año que entra.

Busca en tu puesto de periódicos la revista HENTAI

Mega Man

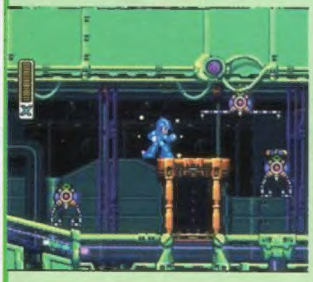
En el Siglo 20XX, el **Dr. Thomas Xavier Light** creó el primer robot que pudiera asemejar vida humana, de tal forma que así se hizo de un asistente en su laboratorio (Rock) y otro que cuidara de su casa (Roll). Con el apoyo del **Dr. Willy** creo otros seis robots que pudieran realizar labores peligrosas o tediosas para el ser humano. Desafortunadamente Willy utilizó lo que aprendió de Light y reprogramó estos robots para utilizar su poder y así, conquistar el mundo. El único androide que se resistió fue Rock, quien fue re-armado como Mega Man para luchar contra los robots de Willy.

De esta forma inició la saga de Mega Man, cuya trama se repitió una y otra vez a lo largo de nueve juegos (ocho de la serie clásica, más **RockMan & Forte**) dónde la historia parecía más una excusa para hacer otro título. El éxito de los personajes, que aunque no lo parezca sí se fueron desarrollando a lo largo de cada secuela, hizo que Mega Man y compañía saltaran de sus juegos de acción y fueran las estrellas en juegos de fútbol y carreras, además que nuestro héroe se hizo de un lugar en la galería de personajes importantes de Capcom para juegos como Marvel VS Capcom y Cannon Spike.

Esta serie estuvo presente con seis títulos en el **NES**, tres en el **Super NES** (MM7, R&F y el de Fútbol), uno en el **Sega Genesis** (Willy Wars), otro en el **Sega Saturn** (MM8) y dos en el **PlayStation** (MM8 y Rockman Battle & Chase); además de que contó con dos juegos de arcadia titulados **Power Battles** y en el **GameBoy** apareció con cuatro títulos que no eran más que versiones adaptadas de los que habían salido en el NES, pero más difíciles, teniendo como única historia 'original' el Mega Man 5, dónde nuestro héroe pelea contra androides nombrados en honor a los planetas del sistema solar.

Mega Man X

Poco tiempo después de que Dr. Light creara a Mega Man, hizo a X, pero la habilidad que le otorgó para pensar independientemente y tomar decisiones por su cuenta lo hacían un robot demasiado peligroso para su época, por lo que fue sellado en una cápsula para ser activado en el futuro. En el año 21XX, el **Dr. Cain** encontró esta cápsula y se quedo maravillado con la tecnología con la que contaba X, y dándose la tarea de simular ésta en otros robots que ayudaran al desarrollo de la raza humana creo los **Reploids**. Desafortunadamente, la capacidad de independencia moral, intelectual y física de estos androides hizo que muchos se revelaran en contra de los humanos. Los rebeldes fueron llamados **Mavericks** y con la ayuda de Zero, X se dio a la tarea de cazarlos por el bien de la humanidad junto a un grupo de robots que se harían llamar **Maverick Hunters**. La historia de Mega Man X es la más oscura dentro de la serie de Mega Man; además de que cuenta con un mayor número de personajes importantes y mucho mejor desarrollados que la clásica.



Originalmente se creo esta serie para celebrar la llegada de Mega Man a los 16bits del **SuperNES**, pero la trama se expandió en tres títulos para esa consola, otros tres para el **PlayStation** y uno que esta en producción para el **PlayStation 2**. Aunque la saga siguió el modo del juego original, paulatinamente fue modificándose para hacerse mucho más compleja y llamativa, de tal forma que no cayera en la monotonía que con el tiempo empezó a demostrar la clásica, a pesar de que sí cometió el error de repetirse, ya que las dos versiones de **Mega Man Xtreme del GameBoy** no eran más que revisiones de los primeros dos títulos de la serie.

Al igual que con la serie clásica, algunos enemigos tuvieron su lugar importante dentro de la historia (como **Magma Dragoon**) y se conecta con la original no sólo porque es X sea el 'hermano menor' de Mega Man, sino también porque, de acuerdo a lo que nos muestran en Mega Man X4, Zero es 'hijo' del Dr. Willy.

© Capcom

Conexión
MANGA
MEGAMAN
BATTLE NETWORK
2

LA SAGA

Saga
3 de 4

マクロス
MACROSS

RELUCIENDO DE LIMPIO

Por: Angel Princes

Goji, ya llevas media hora en el baño...

¿Que tanto haces ahí adentro?

Sólo me estoy bañando nena..

¿Estas loco? la bañera es muy grande para ti

La última vez casi te ahogas

Je, Je, cálmate Angel

Encontré una "bañera" justo de mi tamaño

¿MMM? justo de su tamaño

¿ De qué estas hablando Goji...?

¡AH!

¡Oye! espera, que estoy desnudo

¡GOJI!

Esa es la taza del baño, pedazo de "lagartija"

Ya lo sé ¿y sabes que? si jalas la palanca hace burbujas

y remolinos como un "yakuzi" je, je.

¡JOE! ¿QUÉ PASA? ¿TE SIENTES BIEN..?
¡JOE, POR FAVOR, AHORA NO!
TOMA... ...LOS... CONTROLES ...LIZ...
¡¡NOS DESPLOMAMOS!! CAEMOS EN LA CIUDAD, REACCIONA, POR FAVOR

¡¡MALDICIÓN!!
TENEMOS QUE
HUÍR LO MÁS RÁPIDO
POSIBLE DE ESTA
ZONA DE GUERRA
28 ABRIL
VAMOS,
MUÉVANSE,
¿QUÉ ESPERAN?
¿QUE NOS CAIGA
UNA BOMBA?
MIXTER COMIX
MERCADO ROMERO RUBIO
LOCAL #490
MIXTER
COMIX
BOOM
10

ESPACIO 1:30PM
SEÑOR, AL FIN LOCALIZAMOS LA BASE MATRIZ DEL ENEMIGO, DESGRACIADAMENTE NUESTROS TRANSMISORES NUEVAMENTE HAN SIDO DAÑADOS, SIN EMBARGO DETECTAMOS UNA UNIDAD VIKIRIE CERCA DE AHÍ
NO PUEDE SER, SIN LOS TRANSMISORES Y EL ARMA PRINCIPAL, NO PODEMOS DAR APOYO A ESE PILOTO QUE AHORA ESTÁ SOLO
DIOS MÍO, ESTAMOS VIVOS, SOBREVIVIMOS A ESA CAÍDA...
CARLOS MENESES PRESENTA:
DOJINSHI
MACROSS
PERO, ¿EN DÓNDE ESTAMOS... VAMOS, JOE, DESPIERTA, TENGO MIED ESTE LUG
11

MMM! ¿QUE PASÓ? ¿EN DÓNDE ESTAMOS?
TE DIRÉ QUÉ PASA
¡POAAAZ!
¡¡IDIOTA! ¡TODO ESTO ES CULPA TUYA...!
AHORA COMPRENDO QUÉ HACÍAS EN MI BARRIO, LOS DESMAYOS, TODO...
¡PERO QUÉ DIABLOS TE PASA! ¿POR QUÉ HICISTE ESO?
¿POR QUÉ?... ¡PORQUE TODO ESTE TIEMPO HAS ESTADO CONSUMIENDO DROGAS!

PÍLDORAS MILAGROSAS, ASÍ LAS LLAMÓ SU CREADOR, ELIMINAN EL DOLOR Y CIERRAN TUS HERIDAS, NO RECUERDO MAS DESDE ENTONCES
RRREEOW!
AL PARECER NO ESTAMOS SOLOS EN ESTE LUGAR, MANTENTE ALERTA
¡UUUFF!... ¿PERO QUE DIABLOS ESTÁ PASANDO?... ¿QUE SON ESAS COSAS, Y POR QUÉ NOS ATACAN?...

¡CUIDADO, NOS ATACA DE NUEVO!

SON MAS LENTOS QUE ANTES... ES COMO SI NO TUBIERAN ENERGÍA

EN RESUMEN... HACE UNAS HORAS NOS INVADIERON ESTOS MALDITOS, Y PARTE DE SU ENERGÍA Y VELOCIDAD, FUERON ANULADOS GRACIAS A UN APAGÓN MASIVO...

TODO ESTO LO HAN ESTADO TRANSMITIENDO POR HORAS, DESDE UNA BASE ESPACIAL...

DEVERÍAS ESTAR MÁS AL PENDIENTE DE LAS TRANSMISIONES EN TU NAVE, EN LUGAR DE PASÁRTELA DESMAYÁNDOTE....

SOY EL ÚNICO PILOTO QUE NO SABE LO QUE PASA, Y TENGO ENFRENTE LA MALDITA MADRIGUERA DE ESTAS ALIMAÑAS, YA MILES DE ELLAS ALREDEDOR, ¿ALGUNA SUGERENCIA?

¡LIZ!

JOE..

TRANQUILA, ESTARÁS BIEN, TOMA UNA PILDORA, SANARÁS PRONTO...

LLÉVATE TU MALDITA DROGA LEJOS DE AQUÍ, PREFIERO MORIR A VOLVERME COMO TÚ...

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji

Me alegra ver que cada vez hay mas lectores ansiosos por establecer contacto con otakus de toda la República. (¡Otakus, unidos, jamás serán vencidos!) Payaso, bueno, ahora si ¡cooomenzamos!

Hola Mavel Díaz, te mando muchos saludos y agradezco la linda carta que me mandaste, la muñequita que adorna la carta es adorable. (¡Mujeres!, solo ven algo "lindo" y se emocionan.) Jumm, pues Mavel opina que tu eres "muy lindo" Goji. (¡Ejem! Je, es que tiene buen gusto.) Lambiscón, Mavel, gracias por considerar a Conexión Manga una de las mejores revistas de México y me alegro que te hayan gustado las historias de los ganadores del concurso de dibujo. ¿Sabes Goji? Mavel comenta que le gusta mucho el anime y que su favorito por ahora es Rurouni Kenshin. (¿Otra seguidora del greñudo pelirrojo?) Grosero, Mavel siento que no pudieras ir a la TNT ya que estabas en periodo de exámenes. (Espero que al menos hayas sacado buenas calificaciones.) Jumn, lo dice un dragón que no sabe cuanto es 2 + 2. (22, ¿no?)¡Aargh, mira lo que tengo que soportar Mavel! Respondiendo a tu pregunta, hasta donde sabemos solo hay dos versiones animadas de Supercampeones, además de algunos OVAS. Gracias por tus porras y pongo tus datos para que tengas amigos por correspondencia. Sayonara Mavel.

Mavel Diaz
Astrónomos # 264 Fracc. Cosmos C.P. 58050
Morelia Michoacán
e-mail: shery_hyuga@hotmail.com

Leslie Ávalos, alias Belldandy nos escribe una carta en la que se nota que es una chava muy amable, gentil y honesta. (Todo lo contrario de ti, Ángel.) ¡Odioso!. Este, Leslie comenta que el artículo de las incoherencias de Evangelion, aunque algunos puntos se le hicieron ilógicos, está excelente. Leslie, se nota que eres toda una otaku de Evangelion y no te preocupes; tu comentario, lejos de molestarnos, nos ayuda, como tu dices, a mejorar. (¿Ya empezaste con tus rollos, Ángel?) ¡Ay!, no me interrumpas. Leslie, espero que podamos publicar más de canciones sobre tus series favoritas, como Sakura (¡Sii!) y Digimon (¡Nooo!) ¡Sangrón!. Te agradezco mucho tus felicitaciones por nuestro número 50 de Conexión Manga, y lo menos que puedo hacer para agradecer tu gentil carta es poner tu dirección como lo pides para que tengas montones de amigos por correspondencia. Hasta luego, Leslie.
Leslie Ávalos (Belldandy),
Calle Norte 88 # 4213, Col. Malinche,
Del. Gustavo A. Madero, C.P. 07899,
México D. F.

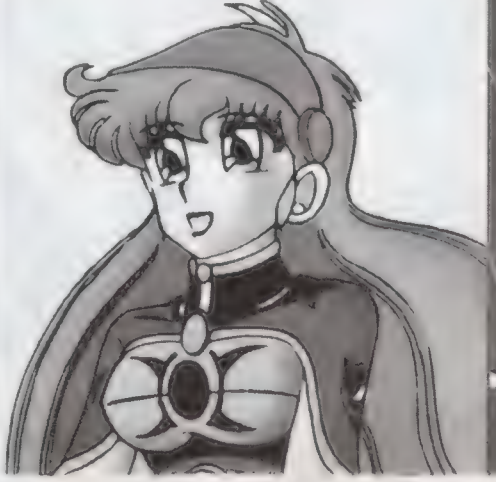
Hasta Guadalajara mando un saludo a Angus Mengsk, el cual nos hace varias peticiones y sugerencias. (¿Ya empezamos de pedinches?) Ah, por cierto, una de sus peticiones fue que tu no intervinieras tanto en la contestación a su carta. (¿A sí? ¿Y cómo lo vas a evitar?) Je, Je (¡Nooooo! ¡El bozal, nooofpp!) Angus, esperamos pronto publicar el perfil de Rugal Bernstein y algunos datos de estrategia para el videojuego Starcraft, como lo solicitas. También cuidaremos mas la continuidad de las sagas. Angus, por lo que leí en tu carta se ve que eres un gran fan de la animación "made in U.S.A.", esperamos poder hablar sobre las series que sugieres, como son Halcones Galácticos, He-Man y otras, pues de Thundercats ya hablamos en el número 55, espero que te haya gustado. ¡Jil Me imagino que Goji hubiera hecho un comentario sangrón como "puras viejitas", o algo así. (¡Mjmpml, ¡grrrl) Por cierto Angus pongo tu dirección de correo electrónico para que te escriban otros fans de las caricaturas americanas. ¡Hasta pronto y gracias por tus comentarios!.

Angus Mengsk
Guadalajara Jal.
Email: ivan_venegas@hotmail.com

Armando Velásquez manda su carta desde Puebla, y comenta que ésta es la primera carta que le envía a alguien y se alegra que sea a Conexión Manga. ¡Armando, gracias a nombre del Equipo Conexión Manga por escogernos para mandar tu primera carta!. (Ja, ¡lambiscona!.) ¡Ya, Goji!. Armando, sobre tu petición de mandar la revista hasta tu casa... (Comodino el muchacho, ¿no?) ¡Goji! Como decía; checa la revista y encontrarás nuestro servicio de suscripción. (Pa' que vean que los consentimos.) Payaso. (¡Sangrona!.) Alilly, jumn. Armando también pide consejos para dibujar y aunque no tenemos sección de dibujo, te sugiero que leas la revista Dibujarte, ya veras que te servirá de mucho. Gracias por tu carta y pongo tus datos como lo pides para que tengas muchos amigos por correspondencia. Hasta la vista, Armando.
Armando Velásquez Mendoza,
Santiago Tenango,
General Felipe Angeles, Puebla.
Calle 21 de abril, sin número . C.P. 75179

Desde Toluca nos escribe nuestra amiga Rosa Martínez, la cual a sus 11 años parece toda una otaku del anime y manga ¿Que te parece Goji? (¡Mfpp!) ¡Ay, Perdón!, olvide quitarte el bozal. (¡Que mala eres!, ¡Te odio!) Este, je, Rosa, gracias por tus felicitaciones y dile a tu hermano que esperamos publicar artículos sobre las series que pide. También esperamos poder publicar algo sobre Corrector Yui, como tu lo pides. Sobre tu pregunta, Rosa, de momento no sabemos si alguna editorial mexicana va a publicar el manga de Rurouni Kenshin, pero esperemos que alguna se anime ha hacerlo, ¿verdad, Goji? (¡Yo no te hablo!, ¡Prrrr!) ¡Oye!, ¡No me saques la lengua, grosero!. Ni debería decirte que Rosa te manda muchos besos. (Ella si es una niña linda, no una tirana fiera como tú.) ¡¿Qué dijiste?! Ejem, Rosa, te agradezco mucho tu dibujo para Galería y espero que vuelvas a escribir pronto. Chao Rosa.

Rosa Martínez Gómez,
Toluca, Méx.

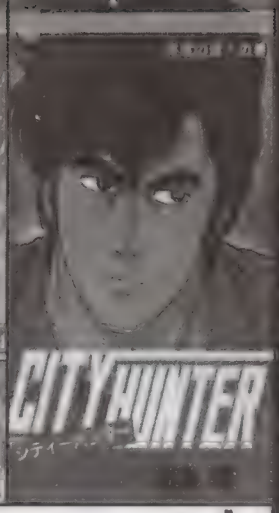


CITY HUNTER

Por Romy Villamil

El género negro es una veta poco explotada en el manga. Pocos autores han dedicado sus obras a la trama detectivesca. De entre esos pocos, un autor de verdadero culto como lo es Tsukasa Hojo ha recreado la perfecta combinación de acción y comedia en la obra que nos atañe hoy: City Hunter. Un manga como pocos.

La historia no es nueva, pues vio la luz en 1985 y fue publicada continuamente durante seis años por la editorial Shonen Jump (misma que ha visto nacer y crecer varios de los más grandes éxitos del manga) hasta que en 1991 fue recopilada en 35 tomos.



LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES

City Hunter nos narra las pícaras y emocionantes aventuras del joven detective Ryo Saeba, un joven y apuesto policía que se encarga de resolver todos los casos en que la policía resulta obsoleta. Sin embargo, lo que en un principio debería ser una trama repleta de acción y tensión, acaba convirtiéndose en una comedia desenfrenada debido, sobre todo, a la peculiar personalidad del protagonista y, más concretamente, a su relación con las mujeres (de hecho le llaman el semental de Shinjuku). Y es que, como si de Kosuke Atami se tratase, Ryo tiene una tremenda debilidad por las chicos que abundan para beneplácito suyo y de los lectores.

Y en cada caso que resuelve no sólo se convierte en héroe casi por casualidad, sino que aprovecha cualquier momento para acosar sexualmente a sus clientes, ya que nuestro Don Juan únicamente acepta trabajos encargados por mujeres jóvenes y guapas. Por supuesto que no puede faltarle una guapa compañera, y es Kaori Makimura quien representa ese papel que deriva, lógicamente, en romance.

Los personajes son igualmente divertidos, llenos de carisma. Aquí tienen quién es quién en esta cómica historia:

RYO SAEBA

No se sabe cuando cumple años, ni su edad exacta, pero cuando tenía tres años quedó huérfano al estrellarse el avión en que iba junto a sus padres, quienes obviamente murieron. Fue criado por un grupo guerrillero centroamericano, convirtiéndose en excelente tirador. Al término de la guerrilla, fue deportado a los E.E.U.U. junto con su compañero, **Kenny Field**. Tiempo después, tras la trágica muerte de **Kenny**, **Ryo** viaja a Japón donde se establece en el barrio de **Shinjuku** -en Tokio- como detective junto con **Makimura**, su nuevo socio y juntos limpian la ciudad del hampa al estilo de **Riggs** y **Murtaugh** (de Arma Mortal). Sin embargo, su compañero muere y es la hermana del susodicho -**Kaori Makimura**- quien entra al reemplazo. **Ryo** posee además un fino olfato y un sexto sentido que siempre le salva. Su arma es una **Magnum 357 Colt Pyton** y nunca se separa de ella. Para contactar con el famoso **City Hunter** solo hay que dejar una nota en el tablón de anuncios del metro de **Shinjuku**, con la contraseña **XYZ**.

KAORI MAKIMURA

Tras la muerte de su hermano, **Kaori** decidió no llorarle y entrar al negocio como socia y compañera de **Ryo**. Aunque no es nada buena con las armas, le echa muchas ganas para mejorar. Como buena co-protagonista, está perdidamente enamorada de **Ryo**, pero se niega a decirle cualquier cosa y, obviamente, le molesta y encanija ver que este es un casanova consumado. Al igual que en **Ranma1/2**, cuando se enfada tiene la habilidad de sacar mazos y cosas de intenso tonelaje para arrojarle a **Ryo**. Su carácter es muy alegre y su relación con **Saeba** mejora con el tiempo.

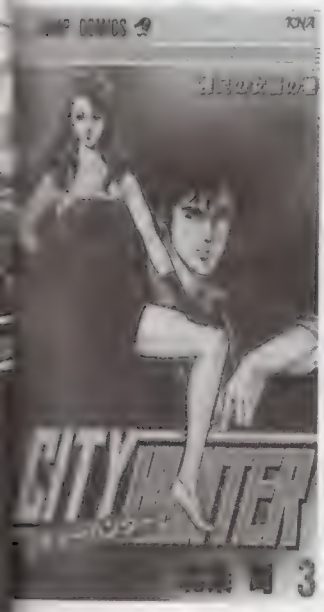
amén de que ella misma va evolucionando con la historia. Su arma es una **Lawman MK III Mágnum 357**, que nunca acierta en el blanco. Su cumpleaños es el 31 de marzo.

HIDEYUKI MAKIMURA

Era un joven muy tranquilo, que detestaba la violencia y adoraba a su hermana. Su muerte se convirtió en el móvil de venganza de ambos detectives. **Kaori** conserva su foto en su mesita de noche.

UMIBOZU

Este gigante siempre ha sido eterno rival de **Ryo**. Su verdadero nombre es **Hayato**, pero el mote de **Umibozu** (fantasma marino) se lo puso **Ryo** a manera de burla, también suele llamarle **Tako** (pulpo). Conoce a **Ryo** desde sus años en la guerrilla y es tan bueno como él para las armas. Su interés es vencer a Ryo aunque de manera amistosa, ya que **Umibozu** era buen amigo de **Hideyuki**. Aunque tiene un gran corazón y es muy noble, su gesto adusto hace que la gente le tenga miedo. Quiere mucho a **Kaori**, de quien es confidente, y adora a **Miki**, su esposa. Su arma es una **Smith&Wesson Mágnum 44**, odia a los gatos, es muy tímido con las chicas y suele viajar en un **Toyota**.



MIKI

Es la novia y posterior esposa de **Umibozu**. Fue encontrada y cuidada por él en Centroamérica siendo ella una niña. Cuando se tuvieron que separar, ella no se dio por vencida y le siguió hasta hallarle. Ella es muy amiga y confidente de **Kaori**. También es muy guapa y eso hace que **Ryo** babee por ella, aunque **Miki** sólo tiene ojos para su **Hayato**. Su cumpleaños es el 15 de enero y su arma preferida es una **Colt King Cobra Mágnum 357**.

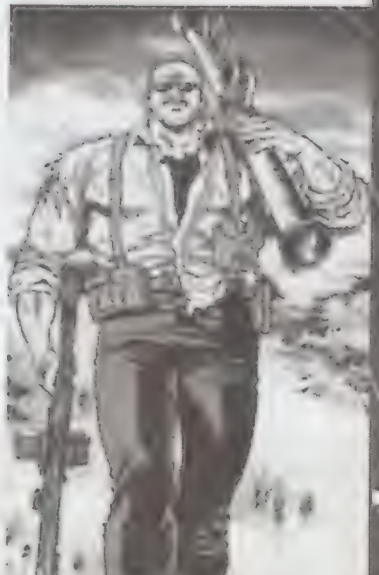
LAS HERMANAS NOGAMI

Son tres, cada una mas guapa que la anterior, flipadas de alguna manera por **Ryo** y expertas en seducir y manejar a los hombres. **Saeko** es la mayor, conoce a **Ryo** de años y parece que han tenido alguna relación en el pasado. Era compañera de **Hideyuki** en la policía. Su arma es una **Smith & Wesson del 38**. La segunda es **Reika**, quien fue policía pero al comprobar los asuntos sucios dentro del departamento policiaco, decide alquilarse como detective particular al lado de **Ryo**, a quien siempre trata de seducir. **Yuka** es la menor y sólo sale en el manga. Es estudiante de secundaria y escribe novelas de detectives basadas en los casos reales que resuelven sus hermanas mayores. Cuando oye acerca del **City Hunter**, decide acudir a él, para convertirlo en su nueva fuente de inspiración.

COMO YA SE ME TERMINÓ EL ESPACIO...

... tengo que concluir intempestivamente. Si la pregunta es ¿Vale la pena conseguirlo? La respuesta es: Sí, y mucho. **Tsukasa Hojo** es un artista excepcional que se sale de la clásica línea manga de los ojotes y las boquitas. Su dibujo es muy realista (tanto que muchos neófitos jurarían que no es manga) y sus fondos son perfectos y dinámicos, amén de su uso medido y exacto de las tramas. Para fortuna de muchos, el manga se puede conseguir en español e inglés en tu tienda especializada. Acerca del anime y la comiquísima película en **live-action** que hizo **Jackie Chan** tendremos que hablar después, aunque eso sí, es muy recomendable por lo cómica. **City Hunter** es un manga ya añejo, pero con mucho pegue.

© Tsukasa Hojo/Shonen Jump



JACKIE CHAN

Por Angel Zuñiga

No sólo un artísta marcial

JackieChan de bebe

Leonard Maltin, uno de los críticos de cine más reconocidos en E. U., escribió una vez: "Es la más grande estrella no Hollywoodense del mundo. Admirador del espíritu de actores como **Búster Keaton** y **Bruce Lee**, este hombre-huracán de nariz chata y corte de cabello a la Beatle ha cautivado a las audiencias alrededor del mundo por más de una década". Pero, ¿sería creíble que **Jackie Chan**, uno de los actores orientales que más ha destacado en el mercado americano, seguido y admirado por muchos que disfrutan sus películas, estudió originalmente en la "escuela de opera"? Por iniciativa de sus padres, **Kong Sung Chan** -que significa nacido en **Hong Kong**- fue inscrito en la Academia China de Drama, llamada jocosamente "escuela de opera". Ahí, **Chan** fue rigurosamente entrenado en música, danza y artes marciales tradiciones.

"Es muy importante que me lastimen, cuando hago una película". J.C.

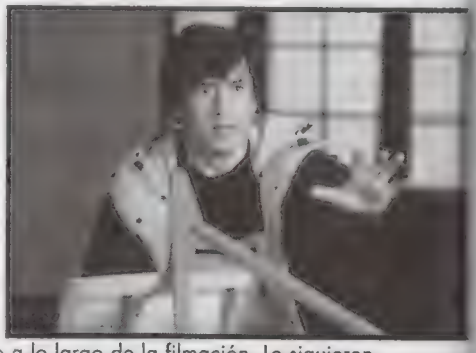
Su primer trabajo en la industria del cine fue en 1969, como un doble de acción en la cinta **Hsia nu** (A Touch of Zen, en ingles), trabajo por el cual dejó la Academia para hacer carrera cinematográfica, la cual, gracias a su talento y entusiasmo, despegó considerablemente bien, pues antes de los 20 años ya era director de segunda unidad, y posteriormente como director en 1977 con la película **San shi liu mi xing quan** (conocida en inglés como Master and the Boxer) y como productor en 1987 con **Yin ji kau** (Rouge).

En 1976 tuvo su primer papel protagónico en la cinta **Xin ching-wu men** (New Fist of Fury) con el director **Lo Wei**, quien trataría de moldear a **Jackie** como un nuevo **Bruce Lee**, dado que su muerte había dejado un vació que todo artista marcial trató de llenar en el cine, pero **Chan**, en lugar de emular a **Lee** y de vivir bajo su sombra, decidió crear su propio estilo para hacer películas. La respuesta llegó inesperadamente en 1978, cuando participó en la cinta **Zui Quan** (Drunken Master) como el joven maestro de **Kung Fu Wong Fei-Hong**, quien aprende la técnica del combate ebrio. Las escenas de **Jackie Chan** peleando en aparente estado de ebriedad dieron la vuelta al mundo brindándole proyección internacional.

"No quiero ser una estrella de acción, porque sus vidas son muy cortas. Quiero que mi vida y mi carrera sean cada vez más largas". J.C.

Dado que su mayor éxito fue haciendo reír, gran parte de la filmografía de este actor está enfocada en combinar la comedia con la acción. Su filme de 1980 **Shi di chu ma** (The Young Master) fue la película que mejor definió esta mezcla de géneros, estableciendo bases para sus futuros filmes que combinaran humor físico con artes marciales de alta energía. Además esta fue la primera película que realizó para la compañía **Golden Harvest** y la primera vez que interpretó una canción en el soundtrack de la cinta. Otras cintas como **City Hunter** (1993), la más conocida por los aficionados al manga y animación japonesa en nuestro país, basada en el manga de **Tsukasa Hojo**, lanzaron imágenes que se grabaron en la memoria de varios aficionados; principalmente al propio **Jackie Chan** caracterizado como **Chun Li**, de Street Fighter.

Otras películas representativas de **Jackie Chan** en el oriente fueron: **Dragon Lord** (Long xiao ye - 1982); **Winners and Sinners** (Wu fu xing - 1983), con **Sammo Hung** de la serie **Ley Marcial**; **Proyecto A**, con **Sammo**, y **Yuen Biao**, y **Wheels of Meals** (Kwai tsan tseh), su primer película filmada en Europa, ambas en 1984; **Heart of Dragon** (Long de xin) y **Police Story** (Ging chaat goo si) en 1985; **Miracles** (Qiji), 1989; **Crime Story** (Zhong an zu), 1993; **Thunderbolt** (Pi li huo) en 1995 siendo la película más cara en la historia de **Hong Kong**; y **Gorgeous** (Bor lei jun), 1999.



CONQUISTANDO OCCIDENTE

El primer trabajo de **Jackie Chan** en Estados Unidos (Battle Creek Brawl - 1980), fue considerado un fracaso, en parte por el poco control sobre las acrobacias que tuvo a lo largo de la filmación. Le siguieron apariciones en las cintas **Cannonball Run** (1980) y su secuela (1983), ambas películas mediocres de **Burt Reynolds**; y **Protector** (1985), donde tuvo discrepancias con el director hasta el grado de arrebatarle la película y efectuar los cambios que deseaba.

A pesar de estos fracasos, **Jackie** continuó trabajando en Estados Unidos ocasionalmente. Su siguiente filme, **Rumble in the Bronx** (1994), generó 10 millones de dólares en su primera semana, con lo cual realizó un regreso triunfal a este país. A este le siguió el éxito de taquilla **Una Pareja Explosiva** (Rush Hours - 1999) y su secuela, junto con el western **Shanghai Noon**, junto a la sexi **Lucy Liu**.

Y junto con sus apariciones en series de televisión y especiales sobre su trabajo de acrobacias y semblanzas de **Bruce Lee**, se encuentra su colaboración especial en la serie animada **Las Aventuras de Jackie Chan**, que se transmite en **Cartoon Network** a la fecha.

Para los que deseen saber más acerca de **Jackie Chan**, obtener buenos "bajables" e información sobre sus mejores películas, pueden visitar su página oficial en internet:

www.jackie_chan.com

¿QUÉ DISTINGUE A JACKIE CHAN?

Jackie Chan es más que un actor artemarcialista, se ha convertido en un concepto general para las artes marciales aplicadas como coreografía y actos acrobáticos al cine. ¿Qué distingue una película de Jackie Chan por sobre otros filmes, ya sean orientales u occidentales?

1) Usa objetos inusuales (sillas, escaleras, lámparas, mesas, etc...) en sus escenas de combate. Parece que no existe objeto que Chan no maneje como arma o protección. Incluso las armas de fuego las emplea en coreografías sin dispararlas.

2) Siempre ejecuta sus propias acrobacias. Usando el argumento de que el público paga para ver a X actor en una película de acción y no a un doble, Jackie realiza todas sus secuencias de combate, aun poniendo en riesgo su propia vida. Hasta la fecha se ha roto la nariz tres veces, una vez su tobillo, la mayoría de los dedos de su mano, los huesos de la mejilla y su cráneo durante la filmación de Armour of God, en 1986. En esa ocasión estuvo a punto de perder la vida a causa del serio daño cerebral que sufrió al caer desde un árbol.

3) Al final de sus películas, durante los créditos finales, se incluyen tomas eliminadas con errores de los actores, cosas chuscas y accidentes durante las escenas de combate. Sobra decir que muchos permanecen en la sala viendo estos cortos hasta el final.

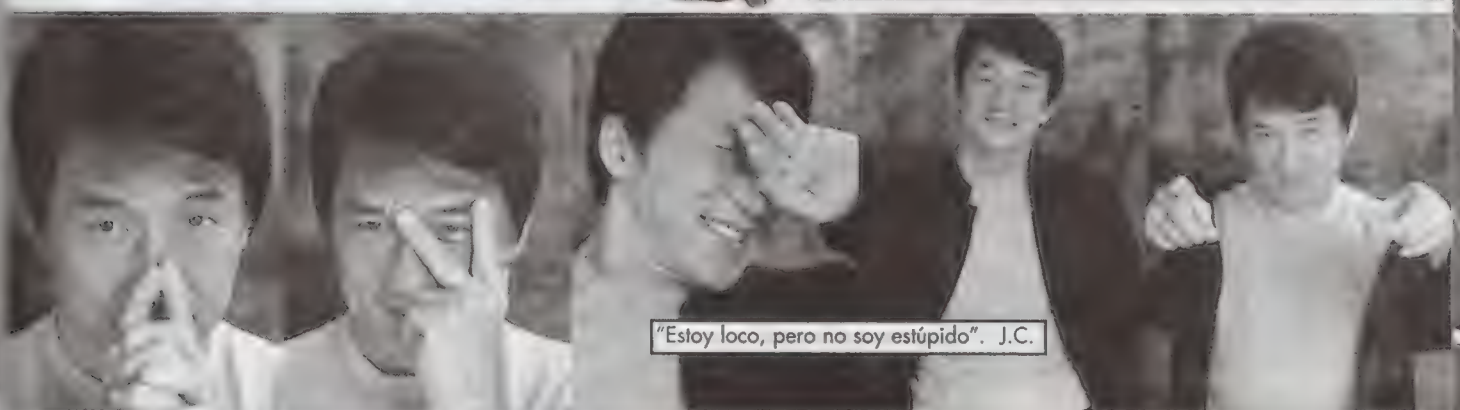
4) Casi siempre sus personajes -al menos los más recordados- son sujetos sencillos con trabajos regulares, pero que son expertos en artes marciales. Estos se ven envueltos en situaciones extraordinarias, fuera de su campo normal de trabajo.

EL SMOKING
SU MÁS RECIENTE CINTA

En noviembre, Dreamworks presenta la más reciente película de Jackie Chan: El Smoking (The Tuxedo), una comedia de acción y aventura, dirigida por el debutante Kevin Donovan, y producida por John H. Williams (Shrek, Siete Años en el Tibet), teniendo como coprotagonistas a las sensuales Jennifer Love Hewitt y Debi Mazar.

En esta cinta, Jackie interpreta al taxista Jimmy Tong, quien se convierte en el chofer del playboy millonario Clark Devlin, lo cual no es un trabajo muy complicado, exceptuando una regla: ¡Jamás tocar el costoso smoking de Devlin! Pero cuando éste es retirado de una manera muy explosiva, Jimmy no puede evitar ponerse el traje, descubriendo que es más de lo que parece. Sorpresivamente se ve involucrado en el mundo del espionaje, junto a una compañera novata menos experimentada que él. Jimmy se convierte en un involuntario (pero eso si, muy bien vestido) agente secreto.

© Dreamworks



"Estoy loco, pero no soy estúpido". J.C.

Ciencia

ROBOTS -ULTIMA PARTE-

Es innegable que los robots son una parte importante en muchas historias de manga y anime, pero... ¿hasta qué punto son los verdaderos protagonistas?, porque al parecer sólo son el pilar para lucimiento de su "controlador". Pero mejor analicemos con calma esta cuestión, para ver hasta donde son realmente importantes los robots en manga y anime.

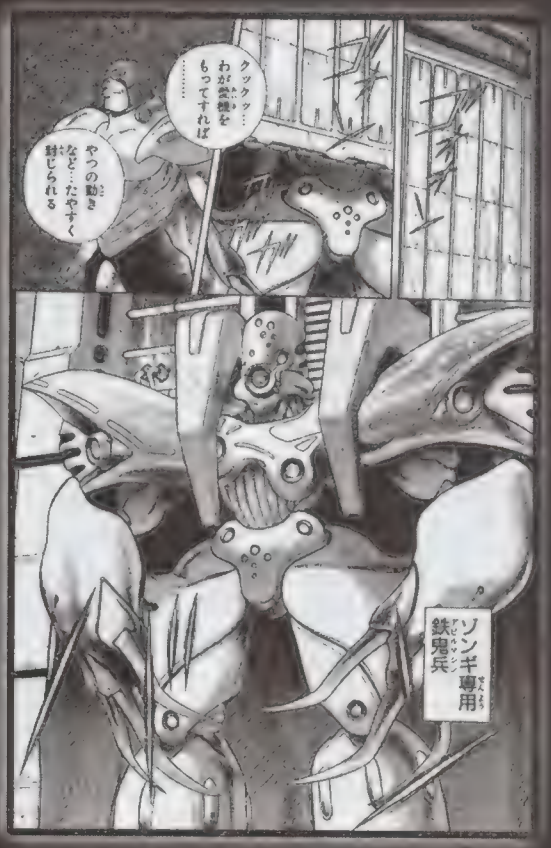
DETRÁS DE UN GRAN ROBOT HAY... ¿UN PILOTO GALÁN?

Muchas series ponen como protagonista principal a un robot, cuyo nombre incluso da título al anime en cuestión, tal es el caso de **Iroman 28**, **Mazinger Z**, las diversas entregas de **Gundam** e incluso el colosal crucero **Macross** (que podía transformarse en un robot colosal), que fue rebautizado como el SDF-1 en la versión de **Carl Macek**.

Pero aunque el robot lleve el título principal de la serie, éste rara vez tiene un papel relevante, siendo reducido a ser solo el medio de transporte del piloto galán en turno.

Pongamos como ejemplo a Mazinger, el cual solo aparecía cuando **Koji Kabuto** lo necesitaba para pelear. Sus apariciones se reducían al principio y final de cada capítulo y a veces ni eso. Otro ejemplo es **Voltron**, el cual, por lo general, solo aparecía al final de la serie para cortar a la robo-bestia en turno con su "espadón". Y que decir de **Escaflowne**, el cual a veces ni aparecía, dándole más interés a la relación de Hitomi y Van.

Claro que no siempre este es el caso e incluso hay series en donde los robots no solo son protagonistas y dan título a la serie, sino que incluso los humanos casi ni aparecen. Tal es el caso de los **Transformers** en sus diferentes versiones, donde las personas van apareciendo cada vez menos, al grado de que en la última serie -Beast Machines- la lucha final se lleva a cabo en **Cibertron**



Ficción III

Por Lobo

(planeta hogar de los Transformers).
Pero si de robots protagonistas se trata, el mas conocido es sin duda Astroboy. En su caso, si no existe "Astro" simplemente no hay serie.

Y SIGUE... Y SIGUE... Y SIGUE...

Otro aspecto importante de los robots es como los controlan y que energía usan. Es interesante ver como ha evolucionado la forma de controlar a los robots de anime y manga.
Basta recordar que **Iron Man 28** era manipulado por un niño a control remoto (como si fuera un juguete), pero no era tan emocionante ver pelear a "Boilerman", perdón, **Iron Man 28**, ya que su controlador estaba a salvo. Para aumentar la emoción era necesario que el protagonista humano formara parte de la acción, y que mejor forma de hacerlo que colocarlo dentro del robot. Así fue en **Mazinger Z**, donde Koji sufría junto a **Mazinger** en cada batalla, estando casi siempre en peligro de muerte.
Esta formula seria reutilizada en diversas historias como **Voltron**, **Patlabor** y las diversas entregas de la serie **Macross**. Aún así, de vez en cuando, el robot de combate no necesita de piloto, como ocurre en **Gigantor**, **Appleseed** y **Bubblegum Crisis** (donde los boomers son usados en diversas tareas).
A últimas fechas al parecer no es suficiente que el piloto controle al robot. Ya que el piloto es el "alma" del robot, ¿por que no convertirse en su alma verdadera?. Tal es el caso de **Evangelion**, donde **Shinji**, **Rei** y **Asuka** deben estar en perfecta sincronía con sus Evas para controlarlos; otro caso es de Van Fanel que da una ofrenda de su sangre al **Gymelef Hispano Escaflowne**.
Por desgracia este tipo de conexiones, a pesar de hacer del robot un combatiente más hábil, tienen un gran defecto: Si el robot recibe un gran daño, el piloto recibirá un daño igual en su cuerpo.
En lo que ha energía se refiere, los robots de anime usan toda clase de combustible para moverse. A veces se le da a esta energía un nombre pomposo, como es el caso del **"energón"** de los **Transformers**, que a fin de cuentas solo era energía extraída de los recursos naturales de la Tierra. En el caso de la energía fotón de **Mazinger**, esta era obtenida de la aleación Japanium con la cual estaba construido el mismo **Mazinger**.
Quizá los que han presentado un uso de energía con mejor base realista son los Evas, que dependen de su "cordón umbilical" para recibir la energía eléctrica necesaria para moverse.
Por supuesto, los robots de anime tienen mucha tela (¿o será metal?) de donde cortar, pero debido a que aún nos faltan muchos temas que tratar en la ciencia ficción, por ahora tenemos que dejar a los robots en su hangar. Esperamos poder hablar mas profundamente sobre ellos en próximos números.
En nuestra próxima entrega hablaremos del siempre popular ciberpunk.

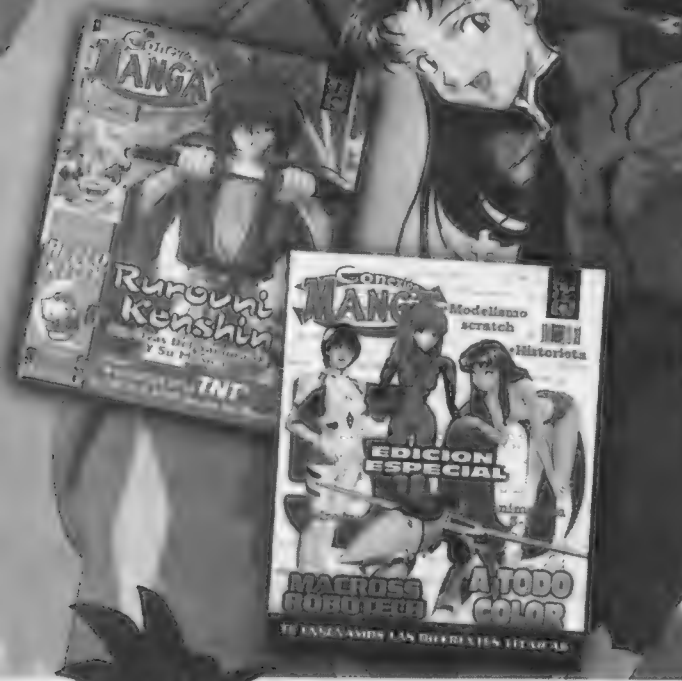
¡Otaku por siempre!

¡Al fin! ¡Lo que estabas esperando!

Conexión MANGA

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.



Cupón de suscripción

TRIMESTRAL 6 **Revistas**

D.F. (Area Met.) PAGA $90.00
más $25.00 de Gastos de Envío
PROVINCIA PAGA $90.00
más $40.00 de Gastos de Envío

SEMESTRAL 12 **Revistas**

D.F. (Area Met.) PAGA $180.00
más $50.00 de Gastos de Envío
PROVINCIA PAGA $180.00
más $65.00 de Gastos de Envío

Atencion del suscritor : 55 41 00 06

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Ciudad : _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Y recibe GRATIS un SUPER regalo exclusivo del Equipo de Conexión Manga

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de Editoposter S.A. a la cuenta No. 0136229786 de BANCOMER y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por CORREO a Salvador Díaz Mirón No.156 Col. Sta. Ma. la Ribera C. P. 06400 por FAX al 55-41-00-06 ó por E-Mail a suscripcionescm@hotmail.com

¿Quieres cantar conmigo?

No te pierdas el especial de Maxximo Evento

MusicAnime

De Adalisa Zarate

En donde encontrarás las letras de los temas de tus series favoritas

Card Captor Sakura
Ranma 1/2
Evangelion
Macross

Además de J-Pop y mucho más

¡Espéralo!

Yu-Gi-Oh!™

El Rey de Los Juegos

Por ANGEL ZUÑIGA

En la década de los 90 una nueva clase de afición surgió en Estados Unidos, difundiéndose rápidamente en todo el mundo: Los juegos de tarjetas coleccionables. Estos son derivados de los juegos de tablero, principalmente los estratégicos, los juegos de rol y los clásicos juegos de barajas, y desde el lanzamiento del ahora clásico **Magic**, de **Richard Garfield**, este entretenimiento ha encontrado muchos seguidores a lo largo del mundo, México no es la excepción.

En Japón, mientras tanto, la fiebre de coleccionismo de mascotas virtuales comenzaba a difundirse con igual fuerza. **Pokemon** en sus distintas versiones -juegos de video, serie animada, películas y parafernalia de colección- se convirtió en el mayor representante de esta moda. Ambos productos -Magic y Pokémon- cambiaron la cultura del coleccionismo, aplicándola a actividades lúdicas (de juego) que incluso llegaron a concebir torneos internacionales. Ahora, la casa productora **4Kids Entertainment** (creadores de Pokemon) junta claramente estas dos ideas para generar su nueva obra de gran éxito en Estados Unidos: **Yu-Gi-Oh! The King of Games.**

UNA LEYENDA QUE NO ES UN JUEGO

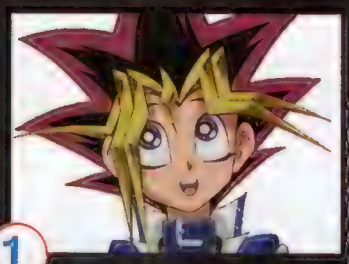
Hace 5000 años, antiguos faraones egipcios acostumbraban practicar un juego mágico, muy similar a los juegos de cartas colecciones hoy en dia, con la diferencia de que todos los monstruos invocados eran reales, así como también involucraba ceremonias mágicas para vislumbrar el futuro y decidir el destino. Lo llamaban el Juego de las Sombras.

Con tantos hechizos mágicos y criaturas feroces convocadas constantemente en la Tierra, no paso mucho tiempo antes que el juego se saliera de control y amenazara con destruir el mundo. Afortunadamente un valiente faraón evito este cataclismo con la ayuda de siete poderosos totems mágicos.

En la actualidad, un nuevo juego está arrasando en todo el país y tiene fascinado a los niños: **Duelo de Monstruos**, el cual es un juego de cartas de combate que enfrenta a diferentes criaturas místicas, monstruos y cartas de hechizos, en salvajes duelos mágicos. **Yugi**, un chico sin muchos problemas y una gran afición a Duelo de Monstruos, con sus mejores amigos **Joey**, **Tristan** y **Téa**, disfrutan la diversión de este sofisticado juego.

Hasta que el abuelo de Yugi le regala a su nieto un viejo rompecabezas egipcio que nadie ha podido resolver. Cuando sorpresivamente Yugi une las piezas del rompecabezas, su vida cambia para siempre cuando el artefacto le otorga increíbles poderes y un poderoso alter ego llamado Yami Yugi. Esto llama la atención del creador de Duelo de Monstruos, **Maximillion Pegasus**, quien secuestra al abuelo de Yugi para atraer al chavo a la competencia que ha organizado. Yugi debe combatir en el torneo con diversos y peligrosos duelistas para derrotar a Pegasus y salvar a su abuelo. Y lo hará con la ayuda de sus amigos, el poder que le ha otorgado el **Rompecabezas Milenario** y las enseñanzas de su abuelo acerca del "corazón" de las cartas.

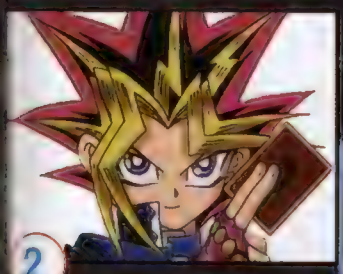
LOS JUGADORES



1.-YUGI

Yugi nació para jugar Duelo de Monstruos. Su afición lo hace parecer un tipo tímido, pero Joey, Tristan y Téa, sus mejores amigos, comprenden que este es su talento secreto.

Al crecer, su abuelo le obsequió un artefacto egipcio antiguo llamado Rompecabezas Milenario. Se dice que a cualquiera que logre resolverlo se le otorgaran oscuros y misteriosos poderes. Al resolver el acertijo, los antiguos poderes del rompecabezas transforman a Yugi en Yami Yugi. Aunque Yugi desconoce el verdadero poder del Rompecabezas Milenario, poco a poco empieza a descubrir su relación con el antiguo Egipto.



2.-YAMI YUGI

Yami Yugi es el poderoso alter ego de Yugi, y surge cuando el Rompecabezas Milenario es activado. Yami Yugi no sólo es un gran duelista de cartas, sino que está lleno de confianza y coraje.

3.-MAXIMILLION PEGASUS

Sofisticado y culto, Pegasus no sólo es el ingenioso creador del Duelo de Monstruos, sino además un perfecto caballero. Sin embargo, Pegasus tiene muchos secretos oscuros. Su ojo izquierdo ha sido reemplazado con un antiguo artefacto egipcio llamado el **Ojo Milenario**, un tótem que le otorga a Pegasus extraños y mágicos poderes. Pegasus diseñó Duelo de Monstruos a partir del original juego de las Sombras.

4.-JOEY WHEELER

Un chico callejero que ha aprendido el valor de la amistad y se ha convertido en leal amigo de Yugi. En ocasiones no piensa antes de actuar, pero aun así tiene buen corazón y es capaz de todo por sus amigos y su hermana menor, que ve mejor que él.

5.-TÉA GARDNER

Entre los amigos de Yugi, Téa es la voz de la razón y principalmente anima a sus amigos para creer en sí mismos y nunca rendirse.

6.-TRISTAN TAYLOR

Amigo principalmente de Yugi y Joey, con quien siempre tiene discrepancias, pero aun así se cuidan la espalda mutuamente. Es nervioso e incluso llega al pánico fácilmente.

7.-MAI VALENTINE

Tan hermosa como peligrosa. Es una de las mejores duelistas del mundo y pelea por las riquezas que se le dan al mejor. Es superficial, ensimismada y manipula su encanto para obtener ventaja de la situación.

8.-SETO KAIBA

A pesar de ser el dueño de su propia corporación multinacional de alta tecnología (**Kaiba Corp**) su real pasión está en el Duelo de Monstruos. Usa sus negocios para sobreponerse a cualquiera que lo desafíe. Es un experto en los duelos, pero, muy a su pesar, empieza a sentir respeto por Yugi.

9.-MOKUBA KAIBA

Hermana de Seto, quien no piensa que su hermano sea malvado. Ambos hermanos están solos desde la muerte de sus padres, por lo tanto Mokuba idolatra a Seto y está dispuesta a desafiar a cualquiera que se cruce en el camino de su hermano.

10.-ABUELO

Antes era un trotamundos, ahora dirige la tienda de juegos local. El abuelo sabe todo respecto a juegos, especialmente Duelo de Monstruos. Él se encarga de enseñar a Yugi a creer en el "Corazón de las Cartas".

© Kazuki Takahashi/
4Kids Entertainment

11.-BAKURA

Un amigo de Yugi en la escuela. A pesar de que ambos comparte su pasión por el Duelo de Monstruos, hay algo que no parece estar bien con Bakura. ¿Podrá ser el raro y misterioso **Anillo Milenario** que posee? Al parecer, cuando el anillo es activado, Bakura no puede controlar sus poderes oscuros.

EL AS BAJO LA MANGA

KAZUKI TAKAHASHI Autor de YU-GI-OH!

Kazuki Takahashi *nació el cuatro de octubre de 1961, en Tokyo. El creador de Yu-Gi-Oh! Desarrolló su pasión de dibujar comics durante su adolescencia. Debutó en 1991, dentro de las páginas de la revista Shonen Jump, una de las más vendidas de Japón. Después de un largo descanso, empezó a dibujar Yu-Gi-Oh! En 1996. La versión animada de esta serie debutó en el año 2000 y se convirtió en un éxito inmediato, desarrollando un mercado que incluye juegos de video (para* ***GB Advance y PS 2****) y el propio juego de cartas coleccionables. Hasta le fecha se han vendido 23 millones de comics de Yu-Gi-Oh!*

La imagen de Yu-Gi-Oh! ha inundado los medios, haciendo de Kazuki Takahashi uno de los más famosos artistas de manga.

CUENTOS DE GORILAS Y PLOMEROS

Por CARLOS A. MARTINEZ

Después de haber dado un vistazo a Atari (CM 45), es tiempo de revisar la historia de una de las compañías que, hasta el día de hoy, se mantiene como líder en la industria del entretenimiento electrónico: **Nintendo.**

ANTES DE LOS VIDEOJUEGOS

Los orígenes de Nintendo se remontan hasta el año 1889, en la ciudad de **Kyoto**, Japón, donde el señor **Fusajiro Yamauchi** funda la compañía **Marufuku**, que tenía como objetivo la fabricación y distribución de un juego de cartas japonés llamado **Hanafuda**. En la primera década del siglo XX, Marufuku fue la primera en producir juegos de cartas occidentales en Japón.

En el año de 1950, el señor **Hiroshi Yamauchi** tomó el mando de la compañía y un año después cambia el nombre a **Nintendo Playing Card Company**. La palabra Nintendo significa "Deja la suerte al Cielo". Con una nueva política, Nintendo PCC, consigue la licencia para elaborar cartas impresas con los personajes de Walt Disney, teniendo un gran éxito entre los niños. Es en 1963 cuando comienzan a fabricar juegos de mesa además de cartas y el nombre es cambiado oficialmente a **Nintendo Co. Ltd**.

En 1970 Nintendo comercializaba los juegos Beam Gun -que utilizaban tecnología óptica- abriendo paso para el uso de la electrónica en los juguetes por vez primera en Japón. Para 1974 desarrolló un sistema proyector de imágenes para arcadias que comenzó a exportar a otros países.

LA ENTRADA A LOS VIDEOJUEGOS

En 1975 Nintendo desarrolló un sistema junto con **Mitsubishi Electric** que usaba un reproductor de grabaciones electrónicas en video. Durante dos años, ambas compañías trabajarían juntas en el lanzamiento de varios videojuegos de uso doméstico.

Cuando empiezan a competir en el mercado de las arcadias es en 1978 -ya sin Mitsubishi-, pues lanzan **Computer Othelo**. En 1980, el yerno de Hiroshi Yamauchi, **Minoru Arakawa**, abre una subsidiaria en Nueva York, E.U.A. Nintendo of America Inc. comenzó la venta de la serie de juegos **"Game & Watch"**, que por la carencia de calidad no tuvieron éxito en el mercado.

Para reponerse, Nintendo lanza **"Donkey Kong"**, que en su tiempo se convirtió en el juego más popular. Este título, protagonizado por un gorila y un tipo llamado Jumpman (saltarín), fue creado por un joven artista de nombre **Shigeru Miyamoto**, uno de los mejores diseñadores de juegos de la historia. Nintendo of America se mudó de Nueva York a Seattle, Washington, donde reside hasta la fecha.

En 1983 Nintendo lanza en Japón la consola **Family Computer** (más tarde sería abreviado a Famicom), que en su catálogo de juegos cuenta con Donkey Kong y su secuela, **Donkey Kong Jr.**, así como **Mario Bros.**, un juego protagonizado por el personaje anteriormente conocido como Jumpman. Nintendo no tenía en sus planes comercializar el Famicom fuera de Japón por dos razones: una crisis que azotaba la industria en ese momento y que no se creía capaz de competir con el líder de ese momento: Atari.

Después de un fallido trato con Atari, Nintendo reconsidera y decide lanzar el Famicom por su propia cuenta en 1985, bajo el nombre de **Nintendo Entertaiment System (NES)** con juegos como Super Mario Bros. y **Duck Hunt**, así como un accesorio llamado **R.O.B.** (Compañero de Acción Robótica, por sus siglas en inglés), al principio sólo en Nueva York, donde es un éxito inmediato. Un año después, el NES sale a nivel nacional, aunque ya sin el R.O.B.

El NES sobrepasa a sus competidores Atari y Sega, consolidándose como el líder del mercado americano, mientras que en Japón se lanzaría un periférico conocido como **"Family Computer Disk Drive"** que funcionaba basándose en diskettes y expandía las opciones del Famicom. Es en este periférico donde apareció otro de los juegos de Miyamoto que se volvería en un clásico: "The Legend of Zelda", que años más tarde apareció para el NES en formato de cartucho y con algunos conceptos cambiados a la versión japonesa, que se convirtió en el primer juego de NES que sobrepasó el millón de ventas.

MERCADOTECNIA APLICADA

Para finales de los años 80, Nintendo of America aplicó nuevas formas de promocionar sus productos, tales como torneos y centros de entretenimiento, aunque las más llamativas fueron la salida de una revista dedicada 100% a Nintendo (**Nintendo Power**), y series animadas como **"Donkey Kong"**, que presentaba a todo el reparto del popular gorila (Mario incluido, en el papel del villano) en cómicas aventuras; **"Captain N"** (Capitán N), una serie producida en América por DIC que se transmitió entre 1989 y 1992 y consistió de 34 episodios dispersos en tres temporadas, que recibieron los subtítulos "The Game Master" (El amo del juego); **"The adventures of Super Mario Bros. 3"** (Las aventuras de los Super Hermanos Mario 3) y **"The New Super Mario World"** (El nuevo mundo de Super Mario), respectivamente.

En Captain N, aparecían varios estelares de Nintendo, como Kid Icarus y Mario, además de personajes de otras compañías que apoyaban sus consolas, como **Megaman** (Capcom) y **Simon Belmont** (Castlevania, Konami).

Otra serie animada de Nintendo fue **"Mario Bros."**, una serie que era presentada por el actor **Lou Albano** y que mostraba aventuras cómicas de Mario y su hermano Luigi, en contra de su rival eterno Bowser. Además, Mario Bros. presentaba cada día viernes aventuras de Zelda, también de un corte cómico, pero con más rasgos de acción. Todo esto resultó en un aumento de la popularidad de Mario, que ya juntaba tres juegos de la saga Super Mario y que llegó a ser tan reconocido por los niños como Mickey Mouse.

Es en esta época donde el **Game Boy** hace su aparición, y gracias al apoyo de sus licenciatarios se vuelve un éxito inmediato. De hecho, el Game Boy se convirtió en la consola con más vida en la historia, ya que después de siete años, en 1996 se lanzó la serie **Game Boy Pocket,** versión aún más pequeña, y en 1998, se lanzó una nueva versión de nombre **Game Boy Color**, que presentaba una pantalla a color (las versiones pasadas eran monocromáticas).

En 1991 el Super NES hace su aparición; una consola de 16 bits que contaba con gran potencial y que era capaz de efectos de rotación, y zoom. Esta consola sólo aumentó el poder de Nintendo en el mercado cuando liberó accesorios creativos como una bazooka óptica y un mouse; juegos tan innovadores como Star Fox -que incorporaba un nuevo chip para crear gráficos poligonales- y **Donkey Kong Country** -que usaba por primera vez modelismo avanzado por computadora-; además de juegos populares como **Legend Of Zelda 3: A Link to The Past y Contra 3: The Alien Wars** (Konami), todo iba viento en popa para Nintendo.

A principios de los 90, Mario, su hermano Luigi y Bowser hacen el salto a la pantalla grande en la cinta "Super Mario Bros." que fue promocionada por todos los medios posibles, pero que al final resultó ser un gran fiasco.

Además de eso, en 1998 en la portátil Game Boy aparecía un nuevo juego donde, además de todo, los jugadores coleccionaban monstruos, que entrenaban para hacerlos competir. Ese juego se convirtió en un éxito mundial y llegó a tener animes y películas en los primeros lugares de rating. Obviamente nos referimos a **Pokémon.**

EL GRAN ERROR

Nintendo y **Sony** se aliaron para crear un periférico para el Super NES que permitiera a éste reproducir juegos en formato CD, pero Nintendo decide cancelar el proyecto para aliarse con **Philips**. Sony decide modificar el periférico y lo lanza como una consola independiente, cuyo nombre es de sobra conocido: Playstation. Sony ofrece mejores condiciones a los fabricantes de videojuegos y éstos deciden hacer sus mejores juegos para Playstation en lugar del Super NES y el recién anunciado **Ultra 64**, una consola de 64 bits que Nintendo lanzaría a la venta.

Nintendo lanza en 1995 el **Virtual Boy**, una consola portátil (aunque no lo pareciera) de 32 bits que podía dar efectos tridimensionales, pero que nunca pudo madurar en el mercado y fue retirada menos de un año después.

Un tercer descalabro fue el anuncio de que los juegos para el Nintendo 64 (antes Ultra 64) tendrían que ser exclusivos para Nintendo, por lo que los licenciatarios prefirieron hacer pocos juegos para este sistema y nunca sus cartas fuertes; además de que los costos de producción eran mayores que para Playstation y Genesis de Sega. Aún así, juegos como Zelda: Ocarine of Time, dieron material al sistema para sobrevivir.

Es al final de la vida del N64 cuando Nintendo elimina la exclusividad de sus juegos y aparecen títulos como Starcraft, Tomb Raider y Resident Evil, pero a pesar de que la consola era técnicamente superior a sus competidores, nunca pudo recuperar el terreno perdido.

UNA NUEVA ESPERANZA

Ahora Nintendo tiene un nuevo reto; recuperar el lugar que durante mucho tiempo fue suyo. Para eso tiene una poderosa consola: El Game Cube, que desarrolló en alianza con IBM y que al parecer puede competir con el Xbox de Microsoft y el Playstation 2 de Sony; además del Game Boy Advance, una portátil de 32 bits que es compatible con todo el catálogo del viejo Game Boy; y cuenta aún con el hit de Pokémon, así que no podemos dar por muerta a esta compañía que tiene el don de sorprendernos.

© Nintendo

Busca ya nuestro calendario de Conexión Manga 2003. Estará de lujo!

Bajo Control

Por X.L.

La nuestra es una generación de imágenes en movimiento; cine, televisión, video y multimedia. Los juegos de video han dejado huella en los medios de entretenimiento, a la par que han evolucionado junto con su público, demandando cada vez productos más sofisticados y tecnología más dinámica.

Las primeras generaciones que se foguearon con el **Atari** y el **Intelevision,** con sus controles y gráficas sencillas -pero muy divertidos sin duda-, dieron el salto al **Nintendo** y al sistema **Sega**, con gráficas más coloridas y juegos más complicados. Paulatinamente, los sistemas y juegos de video evolucionaron, presentando procesadores más veloces, tecnología de punta para diseño de juegos, ya fuera en cartucho o CD, abrieron un mercado para otro tipo de productos coleccionables; tarjetas, revistas, libros, figuras, películas, etc., y se han convertido en ejemplo representativo del avance de la tecnología, entretenimiento e incluso de un poder didáctico insospechado.

SI EL MUNDO FUERA UN VIDEOJUEGO...

En septiembre del presente año salió a la venta la edición especial de Conexión Manga titulada **Bajo Control**, con información sobre lo más relevante en juegos de video de diversos sistemas, no solamente de lo más novedoso en PS2, Game Boy Advance o X-Box, sino también de sistemas clásicos, como el Nes, incluyendo también información sobre juegos de computadora. Tal fue su éxito que se lanzó un segundo número especial, también dentro de Conexión Manga. Sobra mencionar que igualmente fue un éxito rotundo.

Lo cual es evidente, pues las nuevas generaciones consideran el trabajo multimedia como parte integral de su formación cultural, una aproximación a los medios informáticos que son necesarios para dirigir al mundo. Por eso, a partir de noviembre, **Bajo Control** se lanza al ruedo y con los pantalones bien puestos, en su propia edición regular cada mes, sin falta en puestos de revistas (eso si la producción no la riega).

Fuera de cotorreo, esta es una de las revistas más dinámicas en el medio de los juegos de video. Demos un vistazo para ver, mes a mes, que nos ofrece:

PERFILES: Para entender mejor un juego, hay que conocer a sus protagonistas mediante el análisis de su historia, sus talentos y características físicas, su evolución a través de los años y hasta por la ropa que llevan puesta -o falta de la misma-.

ESTACIÓN DE JUEGO: Estas son guías completas de un juego en específico; con mapas, claves, instrucciones para llevar a cabo y técnicas para combatir a los enemigos. Ideal para los que no dan una con su juego favorito, o para los que quieren ver que hay mejor forma de solucionar los acertijos que dándose de topes en la pared.

RE: VISIÓN: Con la cantidad de juegos disponibles a la venta, ¿cómo escoger el más recomendable? pues no todos los videojugadores son iguales. Aquí se revisan los juegos, calificando sus gráficas, jugabilidad, música, sonido, historia y originalidad, así como lo bueno y lo malo de los mismos. Y no es una revisión de un cuadro de texto o media página, no; una página completa, o hasta dos, para hablar del juego en serio.

CLÁSICOS: Los juegos que marcaron época, los que muchos recuerdan o quieren conocer, los que nunca pasan de moda. En mi caso, son los únicos que puedo acabar. En Clásicos se revisa un juego de carácter histórico en el medio de los videojuegos, ya sea desde sistemas muy antiguos como el Nes, hasta de las consolas menos afortunadas como el N64.

EL DEBRAYE: Cuando el azúcar está muy arriba, surgen los alucines. El equipo de Bajo Control presentan caricaturas y jaladas sobre los videojuegos más famosos. Desde una caricatura donde Aerith le parte a Sephirot su mandarina en gajos, hasta calaveras sobre las consolas del pasado y las extrañas situaciones que viviría Simon Belmont si su aventura ocurriera en nuestros días.

Proximamente, espera nuestro especial de la Comicon San Diego 2002

Hasta aquí estuvo el análisis respecto a lo que el lector puede encontrar en **Bajo Control**. Ahora veamos quienes son los responsables de este giga-alucine:

ARNULFO FLORES MUÑOZ (Editor): Con más de 30 años de experiencia en la industria editorial, el fundador y gran gurú de Editoposter ha presentado diversas revistas enfocadas al entretenimiento de diversos grupos: aficionados al rock, la historieta, animación japonesa, cine y espectáculos, infantiles y para adultos. Esta es su primera incursión en el ámbito de los juegos de video -aceptó el reto después de una guarapeta donde se le retó a que no podía hacerlo-. Es aficionado al tequila, al América, al cigarro, al puro y a la pipa.

JOSÉ SAUCEDO (Director BC): Colaborador para diversas publicaciones como **Cinemanía**, **Maxim**, además de que fungió como director de la extinta **ContactoPSX**. Su estigma fue haber trabajado para la revista de la sociedad A Favor de lo Mejor. Trabaja en **Bajo Control** casi por amor al arte, no por eso con menos bríos. Conductor de alto riesgo, aficionado a la cerveza, los juguetes caros, obsesionado con Mega Man y la Coca Cola Light.

JUAN A. FLORES VALDOVINOS (Director Editorial): Creador y director del concepto y las revistas **Dibujarte y Dibujarte Kids**, así como coordinador de otros cuaderno de iluminar y los especiales de Maxximo Evento. Le fascinan las convenciones de comics, preguntar como van las ventas, que le digan chilango y pagar la cuenta de las comidas. Todavía no sabemos -tal vez ni el lo sabe- que papel juega en BC.

BERNARDO MORENO (Director de Arte): Encargado del diseño gráfico de la revista. Se pelea para que las imágenes no salgan pixeleadas en las pruebas para que el taller las queme a gusto. Le encantan: que lo fotografíen y que su nombre aparezca en todas las publicaciones de Editoposter, los muñecos de Matrix, el Sega y la película de Super Mario Bros.

MIGUEL ÁNGEL RUÍZ (Jefe de Circulación): Propietario y director de Club Universo Comics, director de Conexión Manga, trekkie de corazón y responsable de que las revistas lleguen a tiempo a su destino. De niño lo maldijo una gitana novata, por lo que tras sus rachas de buena suerte -donde se gana viajes y dinero en efectivo- le suceden olas de percances; se rompe una pierna, se pierde su cheque, se rompe la columna, lo atacan alacranes, se rompe el dedo, se casa...

EQUIPO BAJO CONTROL: Videojugadores de hueso colorado, extraídos desde los bazares más remotos del DF hasta revistas de renombre, no sólo de juegos de video, pero también de comics, animaciones, cine, automóviles y música. Su principal problema es convencer al director sobre los juegos que deben ir en cada número, para que después él los tenga que corretear para que entreguen su trabajo a tiempo.

Finalmente, no queda más que recomendarles Bajo Control, la nueva revista de la casa Editoposter. Y cualquier duda pueden dirigirla a las oficinas de la editorial.

¡Ya Está Aquí! CALENDARIO COSTPLAY DE Conexión MANGA

Por MIGUEL ANGEL RUIZ

Por Fin! ¡Es un hecho! Para estos momento encontrarás en tu puesto de revistas favorito el Calendario de Disfraces de Conexión Manga. Ahora si es en serio; 12 hermosas páginas con los mejores disfraces del medio del cómic y anime solamente para ti.

Pero siempre surge una duda, ya que tuvimos una mala experiencia el año pasado debido a que en nuestra programación normal no habíamos contemplado este calendario. Todos nos dimos cuenta hasta el momento en que salió anunciado en Conexión Manga 38, perō por problemas técnicos no se publicó para el 2002. Así que, con un poco más de tiempo y planeación, decidimos sacarlo para este año por lo que les comentaré algo acerca de cómo fue que se ideo y algunas peripecias que tuvimos en su elaboración.

¿SERÁ O NO SERÁ?

En primer lugar, para poder realizar cualquier publicación hay que tener la idea de lo que vamos hacer, si no, no podríamos avanzar. Así que para elaborar un calendario decidimos fotografiar a varios costplayers profesionales, y los recursos de nuestros colaboradores para contactarnos con los fans que asisten disfrazados a todas las convenciones.

Esta fue una labor bastante difícil ya que, como sabemos, no se encuentran sus direcciones en la sección amarilla. Tuvimos que utilizar el enlace de "un amigo de mi amigo se disfraza de tal". Después de algunas llamadas y ya teniendo nuestra cartera llena y el horario en que se presentarían nuestros amigos, pasamos al siguiente paso lógico que seria: ¿Quién es el fotógrafo para esta orden de trabajo? .

Buscando entre nuestros conocidos dimos con un fotógrafo excelente, pero nuevamente tuvimos algunos detalles que afinar, tales como en que lugar podríamos hacer la sesión fotográfica. Después de mucho batallar encontramos el lugar ideal; nuestras oficinas, pero aquí teníamos otros asuntos que resolver. Uno de ellos que se merece mencionar es la colocación de la iluminación adecuada, puesto que nuestras oficinas están diseñadas para funcionar como tales, obviamente no estaban acondicionadas las conexiones eléctricas para este tipo de luces así que nuestra sesión se alargo mas de lo previsto. Después de un poco de paciencia por nuestros disfrazados comenzamos el largo trabajo de fotografía.

Aquí tuvimos otros percances, pero no tan difíciles de superar: Ya que teníamos el lugar acondicionado adecuadamente para este tipo de trabajo, nuestros amigos comenzaron a maquillarse, el problema se suscito cuando descubrimos que sólo tenemos un baño y que debimos prestarles nuestros despachos para que pudieran cambiarse. Bueno, eso no era problema sino el que había que dar turno para usar el baño y controlar donde dejaban sus cosas. ¡Imagínense el desorden!, puesto que había ropa y accesorios de maquillaje en el escritorio de nuestro editor, el Sr. Flores, disfraces en las computadoras de diseño, etc. Afortunadamente no ocurrió nada y la esposa del Sr. Flores tuvo la discreción de no hacer una visita imprevista y ponernos en un aprieto.

Ya resuelto el problema de los vestidores, comenzamos a disfrutar de la sesión de trabajo con el fotógrafo y, como podrán apreciar, nuestros amigos se pulieron trayendo sus mejores disfraces.

Ahora viene la mejor parte, puesto que nuestro equipo de diseño tenia que demostrar que sí sabe trabajar bajo presión, así que, después de una ardua selección de las mejores fotografías, tenían que tenerlo listo para este noviembre. Aquí nuevamente tuvimos unos pequeños problemas, puesto que más de uno quería quedarse contemplando las bellezas en lugar de retocarlas y alinearlas para que pudiéramos tener un calendario a tiempo.

Así que les recomiendo que disfruten de su calendario de costplayer de Conexión Manga, el cual fue hecho para ustedes con mucho cariño y dedicación.

¡POR QUE TÚ LO PEDISTE!

Conexión MANGA club

¡Ya está aquí la página que tanto buscabas !

Back Forward Home

Address : @ | WWW. clubconexionmanga.com

@ Live Home Page @ Apple @ iTools @ Apple Support

En donde encontrarás:

- Información de tus animes favoritos
- Música de tus series
- Galería de imágenes
- Artículos de colección como:
  - a) Figuras de Acción
  - b) Tarjetas
  - c) CD's
  - d) Pósters
  - e) Llaveros

Y muchas cosas más como foros de discusión, adelantos de reportajes en **Conexión Manga**, entrevistas, promociones y regalos exclusivos para los socios.

A esta pagina también pueden entrar lectores que no son socios e inscribirse al mismo.

Los socios inscritos recibirán un boletín con las noticias y modificaciones y novedades que aparezcan en esta pagina.

Mayores informes visita la dirección de **www.clubconexionmanga.com** o envía un correo a electrónico a **rulm@prodigy.net.mx**

También en esta página encontrarás la oportunidad de conseguir números atrasados y suscripciones.

Aprovecha tu credencial del **club de conexión manga** y obtén un 20% de descuento en tus compras.

Visítala y descubrirás un mundo interactivo fantástico.

Información sobre anuncios en este website envía un correo electrónico a **rulm@prodigy.net.mx**

FESTIVAL DE COMICS

LA MOLE

INVIERNO 2002

DESCUENTO
Presentando este ejemplar en taquilla paga sólo $20.oo

DICIEMBRE
19, 20, 21 Y 22

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MÉXICO, CENEYCO

AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ, DE 9.30 A 19:00 HORAS
ENTRE ABRAHAM GONZÁLEZ Y BUCARELI, CERCA METRO JUÁREZ
ADMISIÓN ADULTOS $35.00 PESOS, NIÑOS $25.00 PESOS
INFORMES AL TEL. 56986273 **www.lamole.com.mx**